

F

# BUG BLUFF

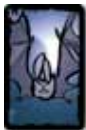
## Le jeu de bluff plein de sales bestioles !

Auteur : Jacques Zeimet  
Graphisme : Johann Rüttinger  
Illustrations : Rolf Vogt  
Rédaction : Kathi Kappler  
Traduction : Éric Bouret

Joueurs : 2 à 6  
Âge : 8 à 99 ans  
Durée : environ 20 à 30 min

## Contenu

- 64 cartes avec 8 dessins de 8 couleurs →
- règle du jeu



Chauve-souris



Mouche



Cafard



Crapaud



Rat



Scorpion



Araignée



Punaise

## Principe et but du jeu

Les joueurs essaient de se « refiler » le maximum de cartes. Quand vient son tour, il s'agit de proposer une de ses bestioles, face cachée, à un adversaire de son choix, tout en faisant une affirmation qui peut être vraie ou fausse. Celui qui juge mal son adversaire devra garder la carte. **Le premier à se retrouver avec 4 cartes identiques ou à ne plus avoir de cartes en main, alors que c'est à lui d'en proposer une, perd la partie.**

## Préparation

→ à 2 joueurs, voir page 19.

Mélanger les 64 cartes et toutes les distribuer. (À 3, 5 ou 6 joueurs, tous n'en ont pas le même nombre).

## Déroulement de la partie

Le premier joueur (Marc) choisit une des cartes de sa main.

Il la pose sur la table, face cachée, et la propose au joueur **de son choix** (ici, à Anna) en lui annonçant, par exemple « Cafard ! ».

Anna a alors deux options :

## → 1. Accepter la carte

Anna décide d'accepter la carte. Avant de la retourner, elle crie « Vrai ! », si elle croit l'affirmation de Marc (c'est un cafard), ou « Faux ! », si elle ne le croit pas.

**Si elle a bien deviné, Marc est obligé de garder la carte. Si elle s'est trompée, c'est elle qui doit la garder.**

## → 2. Repasser la carte

Anna refuse la carte et décide de la repasser. Dans ce cas, elle regarde **secrètement** la carte et la propose à un autre joueur, qui ne l'a pas encore vue (disons, Éva).

En même temps, Anna doit confirmer l'annonce de Marc (cafard) ou faire une nouvelle affirmation (ex. : punaise)

... À son tour, Éva a 2 options, etc.

Il est possible de se **repasser** ainsi une carte jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient eue une fois. Le dernier n'a plus que l'option 1 (accepter la carte).

**Le joueur qui se retrouve avec la carte, la prend et la pose, face visible, devant lui.**

Il entame automatiquement le tour suivant.

## Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec **un carré** devant lui (4 cartes avec la même bestiole : 4 cafards, par exemple).  
Il a malheureusement perdu.  
Les autres se réjouissent d'avoir gagné ensemble ;
- ou **dès qu'un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main**. Là encore, le joueur perd et tous les autres gagnent.

## Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, mélanger les cartes et **en retirer 10 du paquet, sans les regarder, avant le début de la partie**. De plus, la deuxième option (repasser la carte) disparaît !

La partie prend fin :

- dès qu'un joueur se retrouve avec **5 cartes de la même bestiole** devant lui : 5 cafards, par exemple ;
- ou **dès qu'un joueur doit proposer une carte mais n'en a plus en main**.

Dans les deux cas, le joueur a perdu.

**Amusez-vous bien !**

Leðurblaka  
Bat  
Fledermaus  
Chauve-souris



Fluga  
Fly  
Fliege  
Mouche



Kakkalakki  
Cockroach  
Kakerlake  
Cafard



Karta  
Toad  
Kröte  
Crapaud



Rotta  
Rat  
Ratte  
Rat



Sporðdreki  
Scorpion  
Skorpion  
Scorpion



Kónguló  
Spider  
Spinne  
Araignée



Padda  
Stink bug  
Stinkwanze  
Punaise

